

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang harus dilalui manusia sepanjang hidup untuk memperbaiki diri. Pendidikan dilakukan agar peserta didik dapat menyesuaikan diri pada lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Hamalik (2014:2) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan.

Menurut Mudyaharjo (2012: 11) pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau pelatihan yang dilakukan disekolah maupun diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menyesuaikan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Berdasarkan pengertian diatas, pendidikan adalah suatu proses dimana yang harus dilalui oleh peserta didik sehingga dapat menyesuaikan diri di lingkungannya. Pendidikan juga sebagai sarana untuk memberikan suatu arahan kepada peserta didik agar dalam pertumbuhannya dapat membentuk kepribadian dan akhlak yang baik, baik dilingkungan sekitar maupun dilingkungan yang akan mereka tempati nanti.

Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah terus melakukan usaha pembaharuan kurikulum dari tahun 1945 sampai sekarang, terbukti pemerintah sudah melakukan banyak sekali perubahan kurikulum dan yang terbaru yaitu dengan mengembangkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan perbaikan dari kurikulum sebelumnya yang bertujuan mempersiapkan generasi selanjutnya sehingga siswa memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara

yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran tematik integratif merupakan konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Kurikulum tematik ini merupakan kurikulum 2013, dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu dan menggunakan pendekatan saintifik. Kurikulum 2013 dijadikan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, didalamnya terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Pola pembelajaran pada Kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu dalam kegiatan belajar mengajar yang diimplementasikan di Sekolah Dasar.

Pengertian dan tujuan pembelajaran tematik tersebut, dapat dilihat bahwa prinsip pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 memiliki potensi untuk dapat lebih memaksimalkan keefektifitasan kegiatan belajar siswa sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Pembelajaran tematik ini diterapkan di sekolah dasar, salah satunya di Sekolah Dasar Negeri 4 Ngasem khususnya di kelas V. Sekolah Dasar Negeri 4 Ngasem berada di desa Ngasem Rt 21 Rw 03 kecamatan Batealit Kabupaten Jepara.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan pada diri siswa, perubahan yang dimaksud adalah saat proses pembelajaran yaitu hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang mampu mencapai tujuan pembelajaran baik fisik, mental, maupun emosional. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi ketepatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan baik, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha guru untuk menerapkan metode-metode belajar yang dapat memotivasi siswa untuk lebih efektif dalam belajar. Tapi pada kenyataannya banyak ketidak tepatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model

pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah salah satunya adalah dengan memilih strategi atau model dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita. Misalnya dengan membimbing peserta didik untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu peserta didik berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya akan lebih menguatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan oleh guru di kelas.

Perolehan nilai rata-rata ulangan siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan bahwa dari 25 siswa, 13 siswa atau 52% yang mencapai KKM dan 12 siswa atau 48% yang mencapai, selain itu hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 10 siswa atau 40% yang mencapai KKM dan 15 siswa atau 60% yang belum tuntas. Perolehan nilai nilai keterampilan siswa sudah relatif baik dengan nilai minimal 64. Hal ini dapat dilihat dari 25 siswa, hanya 4 siswa yang belum mencapai nilai minimal atau 16% siswa pada keterampilan muatan IPS, sedangkan 21 siswa atau 84% siswa yang mencapai nilai minimal. Nilai keterampilan muatan Bahasa Indonesia juga sudah baik, ditunjukkan dengan 25 siswa hanya 10 siswa yang belum mencapai nilai minimal atau 40% siswa sedangkan 15 siswa atau 60% siswa yang mencapai nilai minimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada tanggal 16 Maret 2019 dan wawancara sekaligus melihat hasil belajar siswa dilakukan pada tanggal 1 April 2019 menjelaskan bahwa hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia masih banyak yang belum lulus KKM dan keterampilan siswa sudah relatif banyak yang sudah mencapai KKM dan juga masih terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut antara lain: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru; (2). guru masih menggunakan metode ceramah; (3). guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran; (4). siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan diskusi

kelompok, masih belum terlihat kerjasama yang baik antar anggota kelompok, karena ada beberapa anak yang dalam kelompok terlihat aktif namun ada beberapa anak yang di dalam kelompok itu cenderung diam. Pembagian kelompok dilakukan setiap pembelajaran yang mengharuskan untuk berkelompok, pembagian kelompok ini dilakukan guru, karena jika dilakukan oleh murid maka pembagian kelompok tidak merata dalam hal kemampuannya, tetapi ada beberapa anak yang masih kurang aktif di dalam kelompok tersebut, anak yang aktif dalam kelompok maka semakin lebih aktif dan ada anak yang kurang aktif dalam kelompok anak itu lebih cenderung diam dan tidak bertanya ketika tidak faham. Hal ini akan berdampak pada kurangnya minat belajar siswa.

Kelemahan yang dialami pada siswa dalam pembelajaran tematik ini adalah siswa yang tidak paham menjadi ketinggalan pada saat pembelajaran, guru belum menggunakan media secara maksimal dan ini adalah salah satu tujuan saya melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Tema benda-benda di sekitar kita melalui model *Think Pairs Share* berbantuan media ular tangga pada kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara.

Peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilakukan guru dengan cara memadukan model pembelajaran ke dalam langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Guru harus menumbuhkan motivasi, minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan alternatif model pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan uraian di atas penulis menggunakan metode yang tepat dan menarik sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar serta terciptanya suasana belajar yang tidak membosankan, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pairs Share* berbantuan media ular tangga.

Model *Think Pairs Share* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dan disini siswa diajarkan untuk saling bekerjasama. Pada pembelajaran ini siswa diharapkan saling bekerjasama dengan teman satu bangku atau pasangannya maupun dengan satu kelas. Model pembelajaran ini menuntut setiap siswa berpartisipasi kepada orang lain, berpendapat, berpikir, merespon dan saling membantu untuk berinteraksi dengan teman.

Think Pairs Share merupakan suatu model dengan cara berkelompok yang akan bermanfaat bagi peserta didik dalam memahami materi. Penerapan model *Think Pairs Share* ini bertujuan agar siswa mampu bekerja sama dengan teman satu bangku atau satu kelas untuk memahami materi dengan sebaik mungkin sehingga pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik akan terasa lebih ringan dalam menerima materi karena dilakukan dengan satu bangku atau dengan satu kelompok. Karena model *Think Pairs Share* ini dalam prosesnya harus dilakukan dengan kelompok dan harus disampaikan kepada teman yang lain, jadi peserta didik akan lebih ringan dalam menerima pembelajaran karena materi yang disampaikan dipelajari peserta didik sendiri dan dikembangkan sendiri.

Model *Think Pairs Share* pun banyak memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti ini akan lebih membangkitkan motivasi belajar siswa, karena disesuaikan dengan minat dan keinginan peserta didik sendiri. Model *Think Pairs Share* ini lebih difokuskan pada kerjasama antar kelompok dan juga kemampuan mental maupun fisik para peserta didik sehingga akan memperkuat semangat dan konsentrasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Adapun tahap model *Think Pairs Share*, terdiri dari *Think* untuk berpikir secara individu tentang pertanyaan yang diberikan guru sebelumnya, *Pairs* (berpasangan) peserta didik berpasangan dan mengutarakan tentang apa yang sudah mereka pikirkan tadi, *Share* (berbagi) peserta didik berbagi kepada teman tentang apa yang telah mereka diskusikan.

Model *Think Pairs Share* ini diharapkan untuk dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema benda tunggal dan campuranserta meminimalisir tingkat kesulitan belajar siswa. Masih jarang diterapkannya model pembelajaran *Think Pairs Share* khususnya di SDN 4 Ngasem Jepara dalam mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia Tema benda-benda di sekitar kita, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Penerapan Model *Think Pairs Share* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Ular Tangga Tema 9 Kelas V SDN 4 Ngasem”.

Kondisi tersebut relevan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Narayani, K.S, dkk (volume 4, Nomor 1, Tahun 2016) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Think Pair Share* Berbantuan Multimedia Presentasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” dengan hasil bahwa 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V semester II SD Negeri 5 Banyuning tahun pelajaran 2015/2016. Pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 66%. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai dengan persentase hasil belajar secara klasikal sebesar 84%. Sehingga rata-rata hasil belajar siswa meningkat. Dari 34 orang siswa, semuanya telah mencapai kriteria ketuntasan berdasarkan PAP skala lima sehingga ketuntasan belajar mencapai 100%. Dengan demikian pada siklus II, hasil belajar siswa dan persentase hasil belajar secara klasikal sama dengan atau lebih dari 80%. 2) penelitian dihentikan pada siklus II, karena pada siklus II hasil belajar siswa kelas V semester II SD Negeri 5 Banyuning tahun pelajaran 2015/2016 telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

Media permainan yang digunakan adalah media permainan ular tangga. Permainan pada umumnya akan membuat siswa senang karena permainan biasanya dilakukan siswa dengan teman. Media permainan dipilih karena media ini harus dilakukan dengan bekerja sama dengan teman agar permainan tersebut berjalan dengan baik. Media permainan ini dipilih karena permainan lebih dekat dengan karakter anak yang senang dengan bermain sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Model *Think Pairs Share* berbantuan media permainan ular tangga membuat siswa lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, dengan memberikan permainan pada siswa akan membuat rasa senang siswa muncul sehingga siswa akan lebih senang dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada yaitu kurang aktifnya siswa dalam berdiskusi dan juga hasil belajar siswa yang masih rendah maka peneliti mengangkat judul “Penerapan Model *Think Pairs Share* Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Ular Tangga Tema 9 Kelas V SDN 4 Ngasem”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan model *Think Pairs Share* dengan media ular tangga pada tema 9 muatan IPS dan Bahasa Indonesia di kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Think Pairs Share* dengan media ular tangga pada tema 9 muatan IPS dan Bahasa Indonesia di kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ditentukan peneliti sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan penerapan model *Think Pairs Share* dengan media ular tangga pada tema 9 muatan IPS dan Bahasa Indonesia di kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Think Pairs Share* dengan media ular tangga pada tema 9 muatan IPS dan Bahasa Indonesia di kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat merubah pandangan siswa tentang materi Bahasa Indonesia dan IPS yang terkesan membosankan menjadi materi yang menyenangkan bagi siswa, terutama setelah diterapkan model pembelajaran *Think Pairs Share* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dalam melakukan penelitian
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman dalam menggunakan metode TPS dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Siswa

1. Penerapan model pembelajaran *Think Pairs Share* berbantuan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan belajar dan pemahaman siswa.

c. Bagi Guru

Memberikan motivasi kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model TPS berbantuan media ular tangga pada pembelajaran tema 9 pada kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara.

1. Pada penelitian ini peneliti menerapkan model *Think Pairs Share* dengan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian ini diterapkan di kelas V SDN 4 Ngasem Batealit Jepara dengan jumlah siswa 25 anak (13 perempuan dan 12 laki-laki).
3. Penelitian ini diterapkan pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan standar kompetensi inti serta standar kompetensi kedua mata pelajaran sebagai berikut.

1) Kompetensi Inti

KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2) Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.

4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

IPS

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1.6.1 Model *Think Pairs Share* (TPS)

Model *Think Pairs Share* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dan disini siswa diajarkan untuk saling bekerjasama. Pada pembelajaran ini siswa diharapkan saling bekerjasama dengan teman satu bangku atau pasangannya maupun dengan satu kelas. Model pembelajaran ini menuntut setiap siswa berpartisipasi kepada orang lain, berpendapat, berpikir, merespon dan saling membantu untuk berinteraksi dengan teman.

Langkah-langkah *Think Pairs Share* terdapat tiga tahap, berikut penjelasannya: 1) Tahap satu, *Think* (berpikir), Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. 2) Tahap dua, *Pairs* (berpasangan), siswa berpasangan dan memikirkan masalah yang diberikan oleh guru. 3) Tahap tiga, *Share* (berbagi), Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

1.6.2 Media Permainan Ular Tangga

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan bersenang-senang dan menghilangkan rasa bosan. Permainan juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dikelas supaya siswa tidak merasa bosan ketika mendapatkan materi terutama materi IPS yang sangat banyak. Banyak permainan yang digunakan untuk pembelajaran salah satunya adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang terdiri dari papan, dadu, dan pion. Dalam permainan ini semua siswa mendapat tugas masing-masing, misalnya ada yang bertugas melempar dadu, ada yang menjadi pion, dan ada yang bertugas menjawab soal. Papan dalam permainan ini terdapat gambar ular dan juga tangga. Jika siswa menempati papan yang bergambar ular pada ujungnya atau ekor ular, maka pion harus turun dan sebaliknya jika menempati gambar tangga maka pion harus naik.

Cara memenangkan permainan ular tangga yaitu apabila pion telah menempati angka terakhir pada papan ular tangga. Bagi kelompok yang memenangkan permainan terlebih dahulu, peserta didik mendapatkan penghargaan dari guru.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sangat diperlukan pemahaman dan pembelajaran. Hasil belajar yang maksimal adalah harapan semua siswa dan orangtua siswa.

1.6.4 Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia

Pada penelitian ini peneliti memilih kelas V Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita yang di dalamnya memiliki materi IPS dan Bahasa Indonesia, pada Subtema 2 dan Subtema 3.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sedangkan IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial masyarakat sebagai individu dan kelompok dalam sudut pandang manusia sebagai makhluk sosial.

IPS meliputi disiplin ilmu beberapa macam yaitu, ilmu sosial, ilmu geografi, ilmu sejarah, ilmu ekonomi dan ilmu antropologi. Pembelajaran IPS diterapkan pada semua jenjang pendidikan baik pada pendidikan jenjang dasar hingga pendidikan tinggi dengan tujuan membimbing serta mendorong peserta didik memiliki karakter yang baik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki sehingga menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab untuk diri sendiri, keluarga, masyarakat bangsa negara.

Maka dari itu pembelajaran IPS hendaklah dikuasai oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran IPS itu sendiri berjalan dengan sesuai. Pembahasan materi pada penelitian ini adalah materi jenjang SD kelas V tentang pemanfaatan sumber daya alam.

Bahasa adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada satu sama lain sehingga pesan dapat dipahami dengan baik. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan

masyarakat Indonesia sehingga bahasa Indonesia dapat mempersatukan kebudayaan dalam berbagai macam bahasa daerah yang ada di Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pendidikan mempunyai tujuan sekaligus bertugas untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara baik dan tepat serta dimaksudkan untuk menumbuhkan jiwa untuk menghargai hasil karya sastra. Pembahasan materi pada penelitian ini adalah materi Bahasa Indonesia jenjang SD kelas V tentang Informasi Materi pada penelitian ini sesuai dengan kurikulum 2013.

